Adivinhe o que eu sou!

Bichos • As diferenças entre jacarés e crocodilos

Abril

RECREIO

R$ 4,50
Ano 2 • Nº 79
13/9/2001

ISSN 1517-7467 12788/1
7 9>
9 771517 746002

CHATOS, mas LEGAIS

- Saiba por que irmãos e amigos são assim
- Dicas para brincar mais e brigar menos
- Os irmãos famosos dos desenhos da TV

Envelope-surpresa
Com 1 letra-robô, 1 minigibi e 2 cartas do jogo LETRONIX
e mais **4 fichas** da coleção Descobrindo a Língua Portuguesa

RELÓGIO LETRONIX
Pegue seu selo

www.RECREIOONLINE.com.br

PROCURADO

CERTIFICADO DE AUTORIZAÇÃO CAIXA Nº 64/20/2001. Copyright © 2001 Cartoon Network. An AOL Time Warner Company. All rights reserved.

ORGANIZAÇÃO MILITAR SECRETA NOME: sheep	APELIDOS CONHECIDOS: novelo de lã
OLHOS: grandes e esbugalhados	CABELOS: macios, cacheados, brancos
ALTURA: 1,5m VISTO PELA ÚLTIMA VEZ: em algum lugar da cidade grande	
RECOMPENSA: uma viagem com todas as despesas pagas para Nova York	

ATENÇÃO: SE VOCÊ VIR O SHEEP ENQUANTO ASSISTE O CARTOON NETWORK OU QUANDO ESTIVER VISITANDO O CARTOONNETWORK.COM.BR, CONTATE IMEDIATAMENTE A ORGANIZAÇÃO MILITAR SECRETA, ENVIE UMA CARTA COM SEUS DADOS (IDADE, ENDEREÇO, TELEFONE E NOME) PARA O ENDEREÇO ABAIXO, OU PREENCHA O FORMULÁRIO ONLINE DIZENDO ONDE VOCÊ AVISTOU O SHEEP. CONCURSO "VOCÊ VIU O SHEEP?" CAIXA POSTAL 21221 AGÊNCIA BROOKLIN PAULISTA, SÃO PAULO, SP 04602-970, BRASIL. CONCORRA A GRANDES PRÊMIOS! O CONCURSO COMEÇA NO DIA 7 DE SETEMBRO DE 2001 ÀS 07:00h, HORA LOCAL DE MIAMI (08:00h, HORA LOCAL DE BRASÍLIA) E TERMINA NO DIA 7 DE OUTUBRO DE 2001 ÀS 23:59h, HORA LOCAL DE MIAMI (00:59h HORA LOCAL DE BRASÍLIA) ("PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO"). TODAS AS INSCRIÇÕES ENVIADAS DEVEM SER RECEBIDAS DURANTE O PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO. OS PARTICIPANTES DEVEM POSSUIR PASSAPORTE VÁLIDO E VISTO PARA OS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA (SE APLICÁVEL) E DEVERÃO TER DISPONIBILIDADE PARA VIAJAR NO PERÍODO COMPREENDIDO ENTRE DIA 14 DE NOVEMBRO DE 2001 E 18 DE NOVEMBRO DE 2001.

CARTOON NETWORK™
O MELHOR LUGAR PARA CARTOONS
CartoonNetwork.com.br

AQUI TEM

RECREIO

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Todo mundo na cozinha**
Será que você é um bom mestre-cuca?

8 FIQUE LIGADO **Brigas e brincadeiras**
Leia com seus irmãos e amigos.

14 NATUREZA **Quanta água!**
Como se formam as cachoeiras.

16 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

18 PASSATEMPO **Cadê?**

20 FIQUE LIGADO **Cuidado!**
Veja o que fazer quando se machucar.

24 BICHOS **Jacarés e crocodilos**
Saiba mais sobre esses comilões.

27 FAZENDO ARTE **Para brincar**
Faça um jacaré de papel.

28 NO SITE **RECREIO na rede**

29 PASSATEMPO **Fique de olho**

30 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Olhe de novo**
Brinque com os Anjinhos.

39 LETRONIX **Desafio**
Forme palavras com os LETRONIX.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

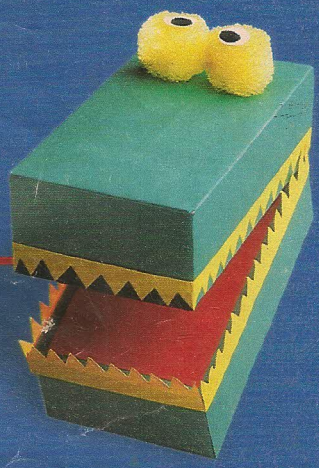


ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CAPA: ILUSTRAÇÃO (DIVULGAÇÃO); FOTO: TONY STONE

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

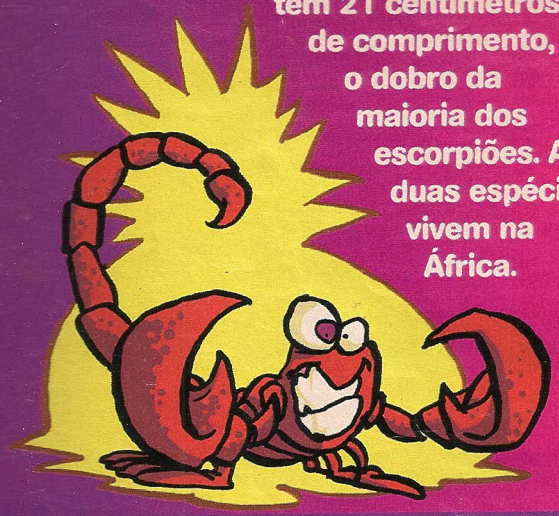
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAL O ESCORPIÃO MAIS VENENOSO E O MAIOR DO MUNDO?

Heric B. de Souza, 7 anos
Itabuna – BA

O escorpião mais venenoso é da espécie *Androctonus australis*. Seu veneno é mais perigoso do que o de muitas cobras. Já o maior é o *Hadogenes troglodytes*, que tem 21 centímetros de comprimento, o dobro da maioria dos escorpiões. As duas espécies vivem na África.



QUEM INVENTOU A MÁQUINA DE LAVAR ROUPAS?

Isadora C.M. Salviano, 9 anos
Brasília – DF

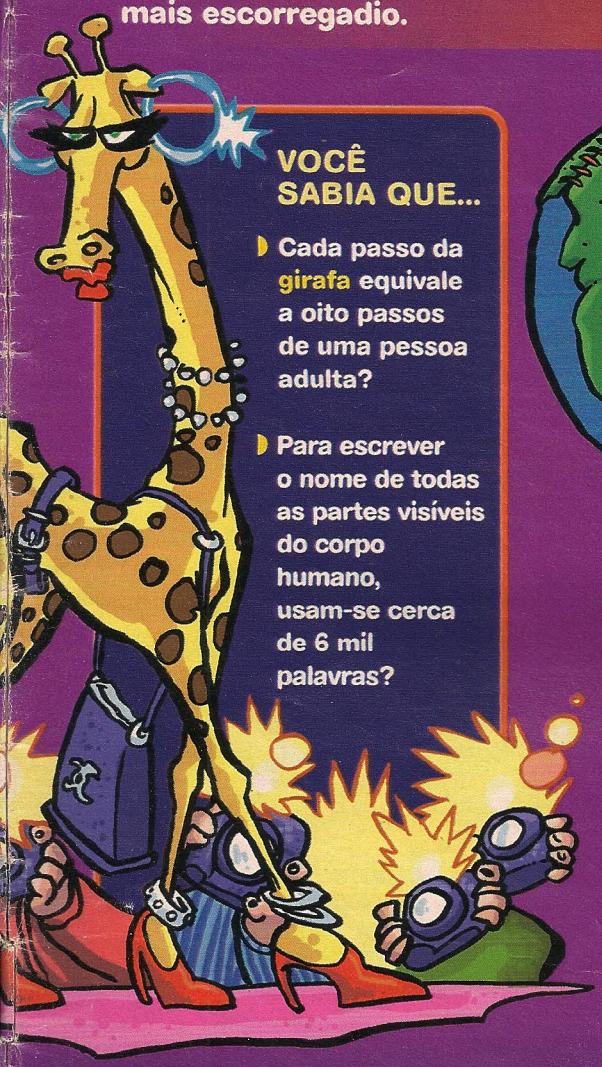
A origem não é muito precisa. Em 1874 o americano William Blackstone construiu seu presente de aniversário para a esposa. Era uma caixa de madeira com um tipo de hélice em seu interior, que girava e servia para lavar roupas. Nesse mesmo período, as mulheres da Europa costumavam colocar as roupas em uma caixa de madeira, que faziam girar com uma manivela. As máquinas elétricas só surgiram em 1915.

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

POR QUE AS CHUTEIRAS TÊM TRAVAS?

Henrique Resende Sales
Mogiguaçu – SP

As chuteiras têm travas para que os jogadores não escorreguem. Elas aumentam o atrito do calçado com o gramado e evitam que o jogador caia cada vez que sai correndo. Nos campos de grama alta, em dias de chuva, os jogadores usam chuteiras com travas maiores e ponta de alumínio porque o gramado fica ainda mais escorregadio.



VOCÊ SABIA QUE...

- Cada passo da girafa equivale a oito passos de uma pessoa adulta?
- Para escrever o nome de todas as partes visíveis do corpo humano, usam-se cerca de 6 mil palavras?

OS CONTINENTES ERAM MESMO TODOS JUNTOS? COMO SE SEPARARAM?

Vinícius Nascimento, 8 anos
Rio de Janeiro – RJ

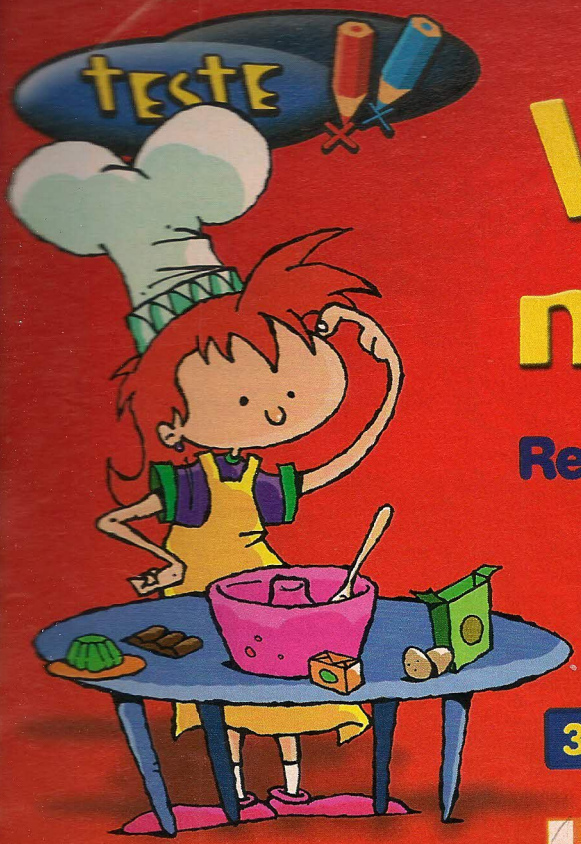
Sim. Há 235 milhões de anos eles eram unidos formando um bloco chamado de Pangéia (*terra inteira*, em grego). Eles se separaram por causa do calor no interior da Terra, que lentamente causou o deslocamento de rochas. Os cientistas afirmam que esse processo continua e que o continente americano e o africano se afastam cerca de 1 centímetro por ano.

QUAL O MAIOR RÉPTIL DO MUNDO?

Bruno C. de Pinho Borges, 9 anos
Por e-mail

É a cobra píton reticulada, que vive na Ásia. Ela pode ter mais de 10 metros de comprimento. A cobra sucuri é o maior réptil que vive no Brasil com cerca de 9 metros de comprimento. As duas cobras não são peçonhentas, ou seja, não são capazes de injetar veneno quando atacam.

CONSULTORIA: RICARDO PINTO DA ROCHA (zoólogo do Museu de Zoologia da USP), assessoria da ELECTROLUX, BENJAMIM BLEY BRITO NEVES (professor do Instituto de Geociências da USP), FLAVIO DE BARROS MOLINA (chefe do setor de Répteis da Fundação Parque Zoológico de São Paulo) e GUILHERME LAGE TOMA (gerente de produto da Penalty).



Você é fera na cozinha?

Responda às perguntas a seguir e descubra se você tem jeito para ser um bom cozinheiro.

1 Se os seus pais saem e você tem de preparar um lanche, o que faz?

- A Junta o que acha na geladeira e faz um lanche.
- B Come uns biscoitos para não ter de preparar nada.
- C Inventa um sanduíche maluco e uma sobremesa bem diferente.

2 O que é uma escumadeira?

- A Uma peça usada em barcos.
- B Uma espécie de colher com buracos para escorrer alimentos.
- C Uma faca especial para cortar legumes.

3 Você sabe como são feitos os pratos de que mais gosta?

- A Sim, pois observa a preparação deles.
- B Mais ou menos.
- C Não tem idéia.

4 Você vai à cozinha para:

- A Ver o que tem para comer.
- B Preparar um lanche ou uma receita.
- C Ajudar seus pais a fazer alguma coisa.

5 Depois que você prepara um lanche, como fica a cozinha?

- A Arrumada, pois você limpa tudo.
- B Uma bagunça, com pratos e ingredientes por todo lado.
- C Você guarda todos os ingredientes, mas tem preguiça de lavar a louça.

6 Quando vê pacotes de doces, salgadinhos e bolos, o que você faz?

- A Sempre lê tudo sobre os ingredientes e as sugestões de receitas.
- B Fica imaginando como são feitas essas delícias.
- C Não vê a hora de abrir o pacote e comer.

7 Na sua opinião, ir ao supermercado é:

- A Muito chato.
- B Às vezes é cansativo, mas você gosta de ir e ver novidades gostosas.
- C Legal, pois você gosta de olhar tudo e acaba tendo idéias de receitas para fazer.

8 Qual alternativa mostra os ingredientes mais importantes para fazer um bolo?

- A Farinha, ovos e açúcar.
- B Gelatina, açúcar e polvilho.
- C Coco ralado, chocolate e leite condensado.

9 Se tivesse de fazer compras sozinho, seguindo uma lista, como você se sairia?

- A Provavelmente teria dificuldade, porque não sabe o nome de algumas verduras e legumes.
- B Não iria nem tentar.
- C Compraria tudo certo.

10 Quando seus pais querem preparar uma comida muito especial, você:

- A Fica junto com eles e dá uns palpites.
- B Passa pela cozinha para saber como está ficando.
- C Só quer saber a hora em que tudo vai ficar pronto e experimentar.

SOME OS PONTOS

1	A 1	B 0	C 2
2	A 0	B 2	C 1
3	A 2	B 1	C 0
4	A 0	B 2	C 1
5	A 2	B 0	C 1
6	A 2	B 1	C 0
7	A 0	B 1	C 2
8	A 2	B 0	C 1
9	A 1	B 0	C 2
10	A 2	B 1	C 0

CONFIRA O RESULTADO

0 a 5 pontos

A cozinha provavelmente não é o seu lugar favorito da casa. Você prefere comer coisas gostosas a prepará-las. Cada um tem a sua especialidade. Mas se quiser você pode se tornar um bom cozinheiro: é só se ligar mais no assunto.

6 a 12 pontos

Você até gosta de cozinhar, mas às vezes se esquece ou tem preguiça de seguir uma receita passo a passo. Preparar pratos gostosos é uma boa diversão, mas é preciso alguns cuidados para que tudo dê certo. Continue treinando e chame os amigos para ajudar.

13 a 20 pontos

Pode anunciar para toda a família: você tem todo o jeito para chefe de cozinha! Além de seguir as receitas, provavelmente inventa mil novidades e gosta até de criar seus próprios pratos. Use sua criatividade e não esqueça: é importante ter sempre um adulto por perto. Afinal, todo grande chefe precisa de um bom ajudante.

RAMPAZO

FIQUE LIGADO

OS IRMÃOS

Eles são seus grandes companheiros na hora de brincar e também na hora de brigar.

Se entender com os irmãos nem sempre é fácil e Dexter sabe muito bem disso. Para ele é muito mais simples criar máquinas malucas do que manter um segredo quando sua irmã Dee Dee está por perto.

Esses dois personagens do desenho animado passam boa parte do tempo em pé de guerra como muitos irmãos de verdade. Vivem em disputas para saber quem é o melhor ou quem fica com o lugar maior no sofá. Mas no final acabam se ajudando, pois, apesar das brigas, eles se adoram.

Talvez até você conheça muita gente assim ou também tenha irmãos, irmãs e amigos com quem vive brigando e brincando.

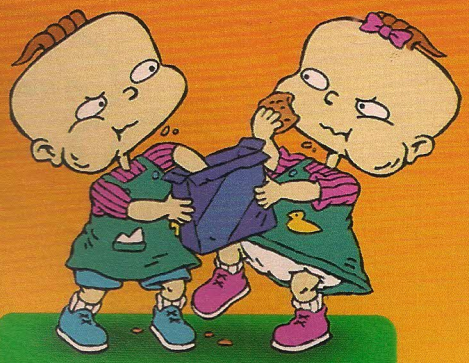
Por mais que a gente goste muito dos irmãos, é quase impossível não ficar bravo com eles de vez em quando. E o contrário também acontece: eles ficam bem bravos com a gente.

Nessas horas é bom se lembrar também das coisas legais que vocês fazem juntos e de quanto já se divertiram. Você vai perceber que seus irmãos e suas irmãs podem ser companheiros legais.

Quase amigos

Dexter e Dee Dee brigam bastante. Ele é maluco por ciências. Ela adora dançar e está sempre tentando descobrir os segredos do irmão. O que mais irrita Dexter é que nada a impede de entrar em seu laboratório para bisbilhotar. Em compensação, é com a irmã que ele conta para espionar seu rival Mandark. Eles acabam se ajudando e se divertindo juntos.

SÃO FOGO!



Digipoderosos

Na primeira fase de *Digimon*, Tai era o líder da turma. Mesmo no meio de tantas aventuras ele se preocupava com sua irmã mais nova, Kari, que também é digiescolhida. Na segunda temporada, Tai está crescido e Kari, agora com 11 anos, tem poderes especiais e é uma das personagens principais das novas aventuras.

Dupla animada

Os gêmeos Phil e Lil, da turma dos Anjinhos, se dão muito bem, mas quando brigam é melhor sair de perto! Fique ligado para saber quem é quem: Phil é o que veste um calção azul e Lil, a menina, usa um laço no cabelo. Geralmente irmãos gêmeos detestam ser confundidos.

ILUSTRAÇÕES: DIVULGAÇÃO

Uma turminha muito divertida

Na família dos Simpsons cada irmão tem seu jeito. Bart é mais bagunceiro, Lisa gosta de estudar e é bastante responsável. Já Maggie, a mais novinha, por enquanto só sabe dizer "papai".

Será que eles são mesmo irmãos?

É difícil encontrar dois irmãos tão diferentes assim. Frango, o mais velho, é meio exibido, mas tem vergonha de mostrar que gosta da caçula. Já Vaca está sempre pronta para ajudar e abraçar (muito) seu irmão querido. No final eles até que se entendem.

Pequenos aventureiros

Sempre aprontando muita confusão nos gibis, Huguinho, Zezinho e Luisinho são os sobrinhos do Pato Donald e fazem tudo juntos. Em muitas histórias os meninos têm de ajudar seu tio a encarar perigos e encrencas.

DICAS SECRETAS

Veja como resolver algumas das crises mais comuns entre irmãos.

CONSULTORIA: ISABEL KAHN MARIN, PSICÓLOGA, PSICANALISTA E PROFESSORA DA PUC-SP

Ele mexe nas suas coisas e nunca pede autorização.

Antes de reclamar, pense numa coisa: você faz o mesmo? Se a resposta for sim, não adianta reclamar. Não faça mais isso e converse com ele. Explique que você não gosta disso. Tente ser legal e diga que, quando ele quiser alguma coisa sua, é só pedir antes que você vai emprestar.

Ele quer mandar porque é o mais velho.

Não é só porque é maior que seu irmão pode mandar em você. Cada um tem direito de decidir o que quer. Diga isso da próxima vez que ele resolver bancar o mandão. Mas também não vale a pena ser teimoso e deixar de fazer alguma coisa só porque ele sugeriu. Seu irmão tem boas idéias de vez em quando.

Parece que ele recebe mais atenção.

De vez em quando a gente sente mesmo muito ciúme dos irmãos e amigos, mas pense bem: essas coisas acontecem com quase todo mundo. Se você anda triste por causa disso, converse um pouco mais com seus pais e conte o que está sentindo.

Só porque ele é menor...

Parece que todo mundo faz tudo que ele quer. Nessa hora todo mundo tem ciúme. Mas não fique só reclamando: chegue perto das pessoas para conversar, conte as novidades da escola e fale dos seus amigos. E não precisa ter vergonha de pedir colo para seus pais.

Ele não sai do videogame.

Se você chegar brigando, o mais provável é que ele não deixe você brincar mesmo. O melhor é tentar negociar um rodízio para que os dois possam se divertir. E, quando for a sua vez, lembre-se de como é chato ficar esperando horas e respeite a vez dele.

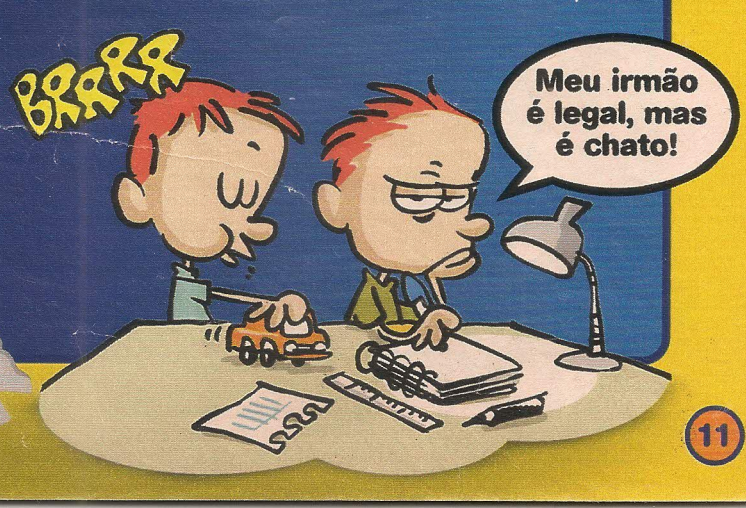
AS VANTAGENS E DESVANTAGENS

Irmão é legal quando...

- Faz companhia nas festas.
- Agüenta suas implicâncias e depois volta a ser seu amigo.
- Brinca com você.
- Ajuda na lição de casa.
- Fica ao seu lado em uma briga.
- Divide as coisas dele com você.
- Guarda seus segredos.

Irmão é chato quando...

- Briga por causa de espaço no carro.
- Dá uma de dedo-duro.
- Implica o tempo inteiro com você.
- Não quer emprestar os brinquedos.
- Mexe nas suas coisas sem pedir.
- Só quer assistir a programas chatos na TV.
- Faz barulho enquanto você faz lição.



ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Filho único?

Quem não tem irmãos também conta com grandes companheiros. São os colegas de escola, os amigos, os vizinhos e os primos.

Geralmente o relacionamento com os amigos não é tão diferente do que a gente tem com os irmãos. É muito legal brincar e passear com eles, mas às vezes também acontecem brigas, disputas pelo mesmo brinquedo, cenas de ciúme e todas as implicâncias que são normais também com os irmãos.

Claro que, entre uma briga e outra, há muita brincadeira e, por sorte, quando são amigos de verdade, a gente acaba perdoando tudo.

HORA DE BRINCAR

Idéias infalíveis para você se divertir com seu irmão ou melhor amigo.

Cumprimento secreto

Invente uma senha e combine com seus irmãos. Sempre que se encontrarem, diga a senha. A turma vai ficar maluca tentando adivinhar qual é o segredo de vocês.

Tudo trocado

Se vocês dormem no mesmo quarto, combinem de trocar de cama e até de pijama. Se dormem em quartos diferentes, troquem tudo. Será que de manhã sua mãe vai levar um susto?

Palavras malucas

Escolham uma palavra e troquem por outra. *Casa*, por exemplo, pode ser substituída por *panela*. Passem o dia falando as palavras trocadas. Só vocês vão entender frases como *Vamos voltar para a panela?* ou *Minha panela fica logo ali.*

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Chupa Chups
CaliaAssumpção
Fazer contas vai ficar uma delícia.
- É uma calculadora que funciona de verdade.
- Vem com um Chupa Chups.
- Igualzinha a um telefone celular.
- Em quatro cores para você escolher.
mobile POP

A ÁGUA MO

Saiba mais sobre as cachoeiras, um show de água por todos os lados.

O rio segue tranqüilo seu caminho até que, de repente, encontra um imenso degrau bem à sua frente e a água cai sem parar. Assim se formam as cachoeiras.

Os desníveis no terreno surgiram por uma falha ou dobra no solo e levaram milhões de anos para se formar. Como o tamanho dos degraus varia, o das cachoeiras também.

Nas mais altas e cheias, a água cai com tanta força que desgasta o solo e forma verdadeiros caldeirões entre as pedras lá embaixo.

CONSULTORIA: ANTONIO GUERRA, PROFESSOR DO DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA DA UFRJ, CELSO CARNEIRO, GEÓLOGO DO INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS DA UNICAMP, E SECRETARIA MUNICIPAL DE TURISMO DE FOZ DO IGUAÇU.

ILUSTRAÇÃO: RAMPAZO/ FOTO: TONY STONE

STRA SUA FORÇA

Fumaça sem fogo?

Perto das cachoeiras maiores e mais volumosas a água espirra para todos os lados e forma nuvens de gotas minúsculas, que parecem fumaça.

Geralmente o lugar é cercado de pedras e plantas que estão sempre bem verdes, justamente por causa da umidade.

Em dias de sol as gotas de água se misturam com os raios solares e produzem um colorido arco-íris ao redor da cachoeira.

Olhando a paisagem dá a maior vontade de dar um mergulho, mas essas áreas cercadas de pedras são muito perigosas. Além disso, quase sempre as cachoeiras ficam perto de nascentes de rios e a água é bem gelada.

No Brasil existem muitas cachoeiras e grande parte delas fica na região central do país, área onde aparecem com mais freqüência as diferenças de nível no solo.

Por aqui há também várias cascatas, que são pequenos saltos de água que surgem em um mesmo rio.

Muita energia

A força da água descendo de uma cachoeira é tão grande que pode gerar energia. As usinas hidrelétricas, por exemplo, são construídas a partir de quedas-d'água.

A passagem da água move turbinas que ativam geradores. Esses aparelhos transformam a energia em eletricidade. Por isso a falta de chuvas causou uma séria crise de energia em muitos lugares do Brasil.

AS MAIS PODEROSAS

- A cachoeira mais alta do mundo é o Salto Angel, que fica na Venezuela e tem 979 metros de altura, o equivalente a um prédio de 250 andares.
- A mais alta do Brasil é a Cachoeira da Fumaça, na Bahia. Com 380 metros de altura, ela é fininha porque a água passa por uma fenda entre as pedras.
- O recorde em extensão e volume de água é das Cataratas do Iguaçu, no Paraná, na fronteira entre o Brasil e a Argentina. Essa imensa cachoeira é formada por 275 quedas-d'água. O barulho das águas é tão forte que pode ser ouvido a mais de 25 quilômetros de distância.

PEDRO MARTINELLI

PASSATEMPO

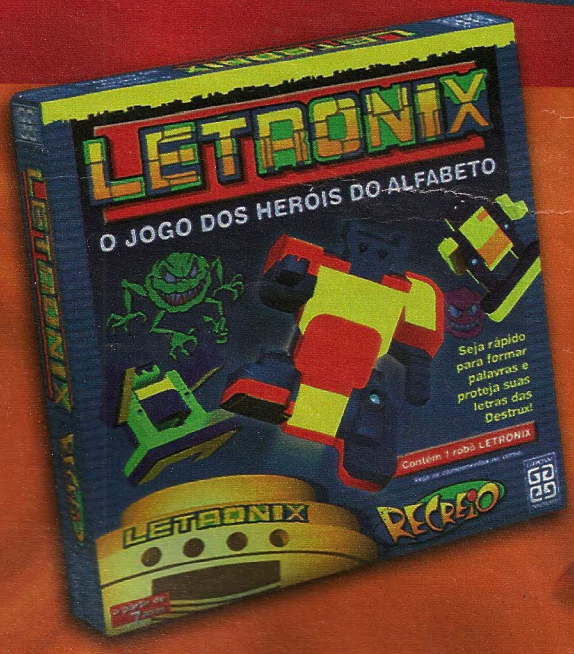
JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

ALEXANDER

PROTEJA SUA BASE!

Seja esperto para formar as palavras e defenda suas letras das Destrux!



O NOVO JOGO DA GROW!

As Destrux estão invadindo as bases Letronix!
Só você com seu robô pode salvá-las.
O novo jogo Letronix, da Grow, traz uma incrível batalha para você usar os Letronix da sua coleção.
Prepare seu exército e boa sorte.

À venda em lojas de brinquedos e hipermercados.

GROW

www.grow.com.br

© Editora Abril S.A. - Produzido sob licença de Abril Marcas Ltda.

PASSATEMPO

Cadê?

Enquanto o pessoal toca, dança e se diverte na festa, tente encontrar os objetos em destaque.

Resposta na página 42.

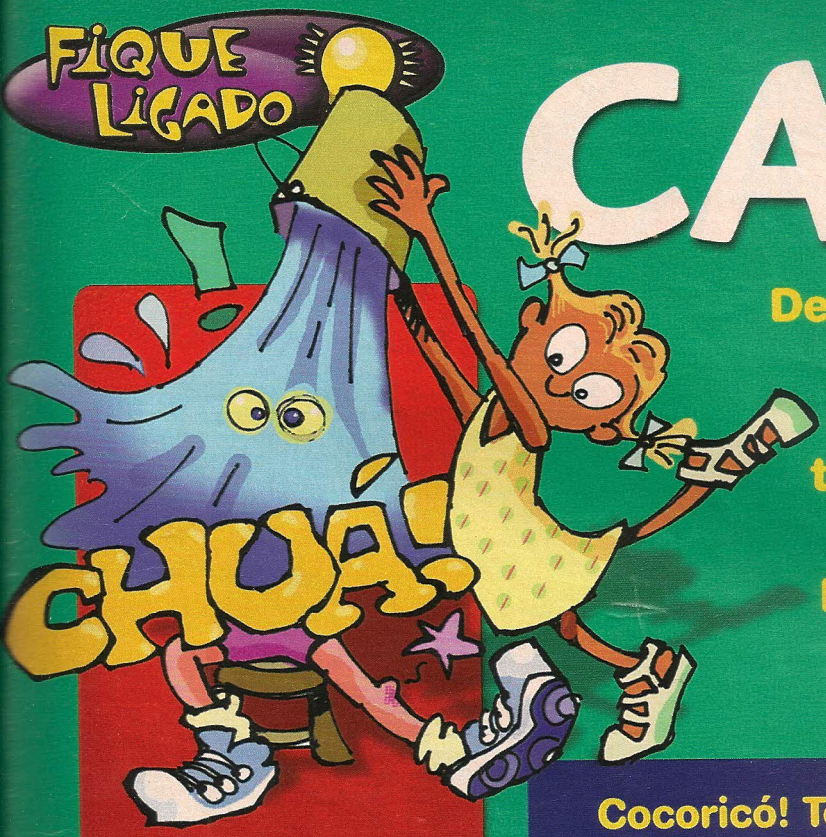
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

FIQUE LIGADO

CAIU? E

Depois de levar um tombo e abrir o berreiro, é legal saber como tratar logo do ferimento. Confira algumas dicas para sair dessa novinho.

CONSULTORIA:
MARIA ISABEL DINELLI (PEDIATRA)
E JOÃO CARLOS MARTINS (ORTOPEDISTA).



Sem assoprar

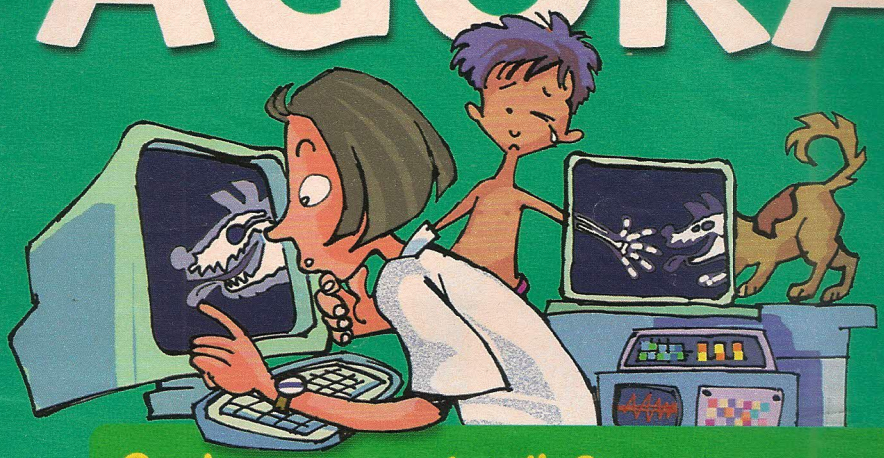
Arranhão, sabe como é... Qualquer distração, a pele fica ardida e dá vontade de soprar. Mas nem pense nisso. O ar dirigido para o ferimento é cheio de bactérias. O certo é lavar o ferimento com água e sabão neutro e depois passar anti-séptico. Para proteger o machucado, use gaze ou bandagem.

No caso de cortes fundos, fique atento. Com ajuda de um adulto, procure um médico. Pode ser que você tenha que levar uns pontinhos, mas assim vai ficar curado mais rápido.

Cocoricó! Tem um galo por aí?

Batidas na cabeça costumam causar galos, umas bolotas de inchaço no lugar machucado. Logo em seguida, faça compressas com gelo no local. Trinta minutos depois da batida o lugar já vai estar inchado. Se a pancada foi forte, fique onde está e chame por ajuda. Se sentir sono, não durma. É importante procurar um médico para ter certeza de que o problema não é grave.

AGORA?



Quebrou ou contundiu?

Depois de uma batida ou queda, vem a dor forte e o local começa a inchar. Como saber se é caso de osso quebrado ou só de pancada, já que os dois doem, ficam roxos e incham? Só o médico pode dizer, depois de examinar e tirar uma radiografia.

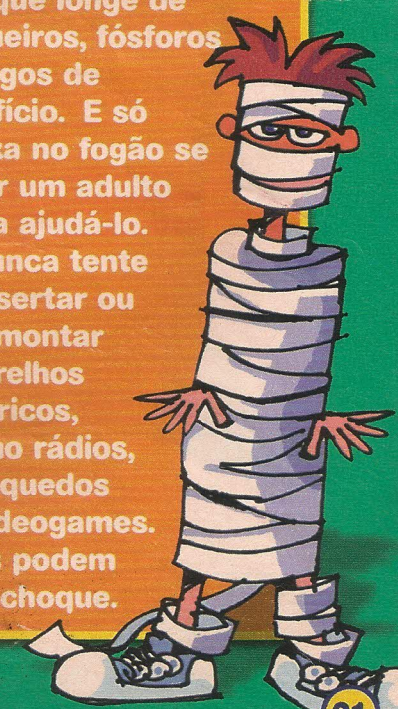
Trate de se movimentar o mínimo possível. Em caso de osso quebrado, provavelmente será preciso usar gesso para imobilizar o lugar e passar uns tempos de molho. O jeito é se divertir deixando a galera pintar o sete no seu gesso.

Roxinhos

Quer coisa mais chata que mancha de pancada? Quanto mais clara a pele, mais roxa e saliente ela fica! Esse efeito é causado pelo rompimento de canais que transportam o sangue. Depois o sangue é reabsorvido pelo corpo, a mancha vai mudando de cor e some aos poucos. Para sarar mais depressa, aplique compressas geladas. O médico pode receitar também pomadas especiais para o problema.

Antes que aconteça...

- Não deixe de se divertir, mas tenha muito cuidado ao correr e brincar em escadas e lugares mais altos.
- Cozinha não é o melhor local para brincar. Prefira áreas com mais espaço e menos objetos que podem quebrar ou até mesmo machucar você.
- Fique longe de isqueiros, fósforos e fogos de artifício. E só mexa no fogão se tiver um adulto para ajudá-lo.
- Nunca tente consertar ou desmontar aparelhos elétricos, como rádios, brinquedos e videogames. Eles podem dar choque.



TEXTO: NEUSA PARANHOS/ ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN

WG PROPAGANDA

Este é o 1º SELO
Recorte e cole na sua cartela.
Não perca o 2º selo na próxima Recreio.

Relógio Letronix. É da hora!

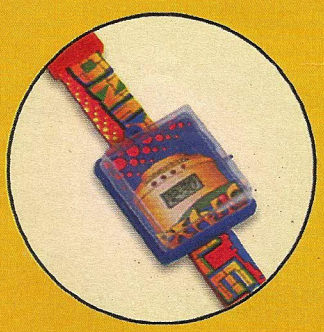
O Relógio Letronix é especial, o único que você pode usar com a letra do seu nome.

Veja como é fácil conseguir o seu:

- **A cada semana, a Recreio vai trazer 1 selo. São 8 selos de cores diferentes, começando nesta edição até a 86.**
- **Recorte os selos e cole na cartela que veio junto com esta revista, até completar 6 selos. Só valem selos de cores diferentes.**
- **Junte a cartela preenchida com mais R$ 10,00 e troque com seu jornaleiro pelo Especial Relógio Letronix.**

Não perca tempo! Recorte o primeiro selo nesta página.

Veja como é divertido usar o Relógio Letronix:



sozinho...

...com a letra-robô...

...como um chaveiro!

*O relógio não inclui a letra-robô.
*Fotos ilustrativas.

RECREIO

TODA QUINTA NAS BANCAS.

Amigos dos DINOSSAUROS

Saiba mais sobre os jacarés e crocodilos.

Eles são bichos diferentes, mas fazem parte do mesmo grupo. Habitantes da Terra há milhões de anos, os jacarés e crocodilos têm muito em comum e foram colegas dos dinossauros. Enquanto os dinos não resistiram às mudanças no planeta, esses répteis sobrevivem até hoje.

Na hora da fome eles não são nada enjoados. Gostam de peixes, répteis, aves e mamíferos.

Para caçar fazem emboscadas: ficam disfarçados na água, só com os olhos aparecendo, e atacam de surpresa. Geralmente não se interessam por humanos, mas não se pode bobear: se têm muita fome ou se sentem ameaçados, tornam-se perigosos.

Apesar dos dentões, não mastigam nada: engolem enormes pedaços de comida.

Quando o crocodilo come, pressiona o céu da boca e aperta as glândulas lacrimais e ele parece chorar. Por isso, quando alguém está derramando lágrimas falsas, se diz que são lágrimas de crocodilo.

TONY STONE

VEJA DE PERTO

OLHOS São protegidos por uma membrana que facilita os mergulhos.

CAUDA Achatada em cima e embaixo como um remo, é bem musculosa. Ajuda-o a nadar rapidamente e a se defender.

DENTES Pontudos, servem para caçar. Sempre que um cai, nasce outro no lugar.

PELE Parece uma armadura, com escamas grossas que o protegem.

NARINAS Ficam sempre para fora da água para que ele respire.

Dentro da água eles ficam nessa posição e deixam só os olhos e as narinas de fora.

CORBIS

CONSULTORIA: FLAVIO DE BARROS MOLINA
CHEFE DO SETOR DE RÉPTEIS DA FUNDAÇÃO PARQUE ZOOLÓGICO DE SÃO PAULO.

A TURMA DO BRASIL

Por aqui não existem crocodilos. Há várias espécies de jacaré, como o Caimam preto ou jacaré-açu, que vive na Amazônia e chega a ter 6 metros de comprimento. Já o **jacaré do Pantanal** (foto) é bem escuro, com manchas acinzentadas pelo corpo e pode ter 2,5 metros. Outra espécie muito importante e que está em risco de extinção é o jacaré-de-papo-amarelo, que vive na Mata Atlântica.

FÁBIO COLOMBINI

Jacarés e crocodilos passam o dia se refrescando na água ou tomando sol. A temperatura do ambiente regula a de seu corpo.

TONY STONE

Manhê!

A maioria das mamães jacarés e crocodilos constrói ninhos com folhas secas e gravetos, e algumas espécies enterram os ovos na areia.

Depois de dois ou três meses, os filhotes fazem ruídos para chamar a mãe. Ela vem e desenterra o ninho com as patas e a boca. Em seguida quebra os ovos e libera os filhotes. Depois os coloca na boca e leva para conhecer a água e nadar pela primeira vez.

QUEM É QUEM

Crocodilos

- Focinho bicudo.
- O tamanho varia de 1,50 metro a 9 metros, dependendo da espécie, e pesam 200 quilos, em média.
- De boca fechada, os dentes superiores e inferiores ficam à mostra.
- Vivem na Ásia, África, Oceania, América do Norte e Central e norte da América do Sul, exceto o Brasil.

Jacarés

- Focinho arredondado.
- O tamanho pode variar de 1,70 metro a 6 metros, dependendo da espécie.
- Pesam 40 quilos em média.
- Com a boca fechada, seus dentes de baixo não aparecem.
- São encontrados em rios e lagos das Américas Central e Sul.

ILUSTRAÇÃO: LUIZ GUSTAVO BACAN

TONY STONE

FAZENDO ARTE

FAÇA O SEU JACARÉ

Usando caixas de diferentes tamanhos, você pode criar uma família inteira para brincar.

Você vai precisar de:

- 2 caixas de chocolate em pó ou de aveia
- papéis verde, vermelho e amarelo
- tesoura sem ponta
- cola
- esponja de lavar louça

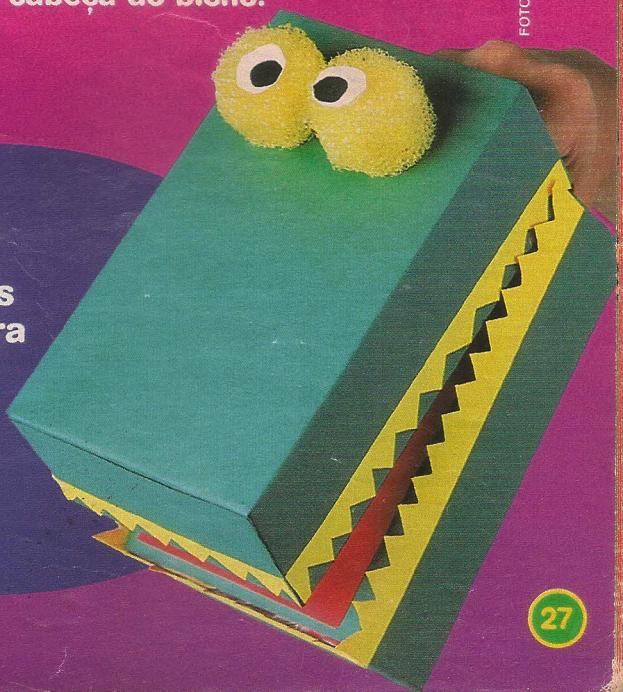
1 Encape as duas caixas com papel verde. Cole o papel vermelho para unir as duas caixas e formar a boca do jacaré.

2 Recorte tiras finas do papel amarelo e faça picotes para os dentes. Cole na boca do crocodilo. Recorte bolinhas de esponja, desenhe em um papel os olhinhos e cole-os nas esponjas e depois na cabeça do bicho.

FOTO: LEO FELTRAN

3 Junte outras caixas e invente bichos diferentes para se divertir com a turma.

Coloque as mãos dentro das caixas para fazer seu jacaré abrir e fechar a boca.



NO SITE

www.recreionline.com.br

PAPO DE JACARÉ

FREDERIC JEAN

Já que você viu tudo sobre os jacarés e crocodilos na RECREIO, brinque com eles no site. Vai ser preciso ter coragem para atravessar um rio... Tome cuidado!

QUER JOGAR LETRONIX?

Não perca tempo! Tem um jogo virtual da hora para brincar de formar palavras! Entre em www.letronix.com.br ou www.recreionline.com.br e bom divertimento!

ENQUETE

VOCÊ BRIGA DEMAIS COM SEU IRMÃO (OU IRMÃ)?

Entre no site da RECREIO e responda!

SOU DA PAZ

Confira as dicas para viver numa boa com seus irmãos e amigos e aproveite para fazer o teste: será que você é um irmão nota 10?

GUSTAVO PERES

PASSATEMPO

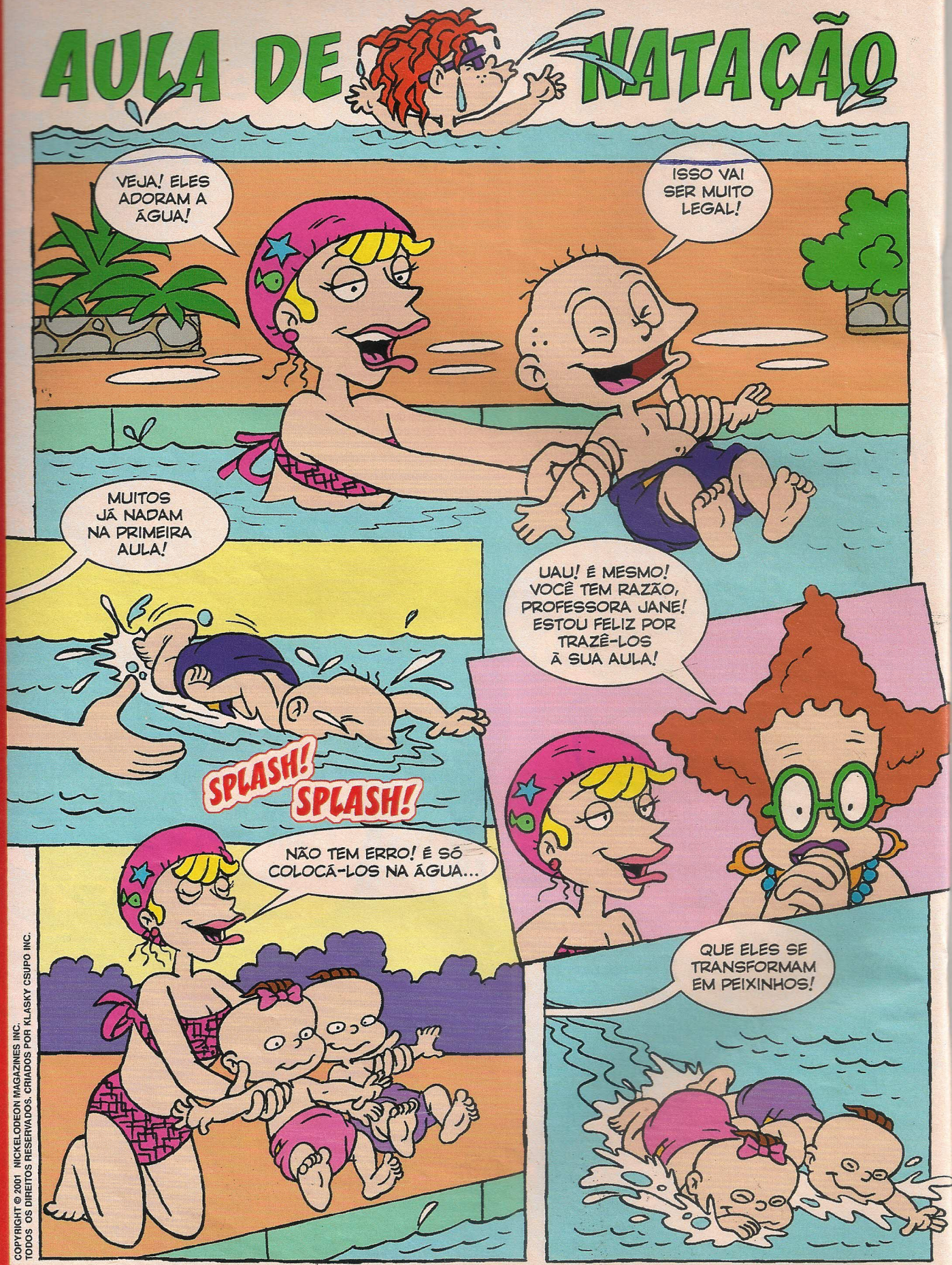
Fique de olho

Os bichos estão procurando por comida na floresta. Será que você consegue encontrar o alimento certo para cada um deles?

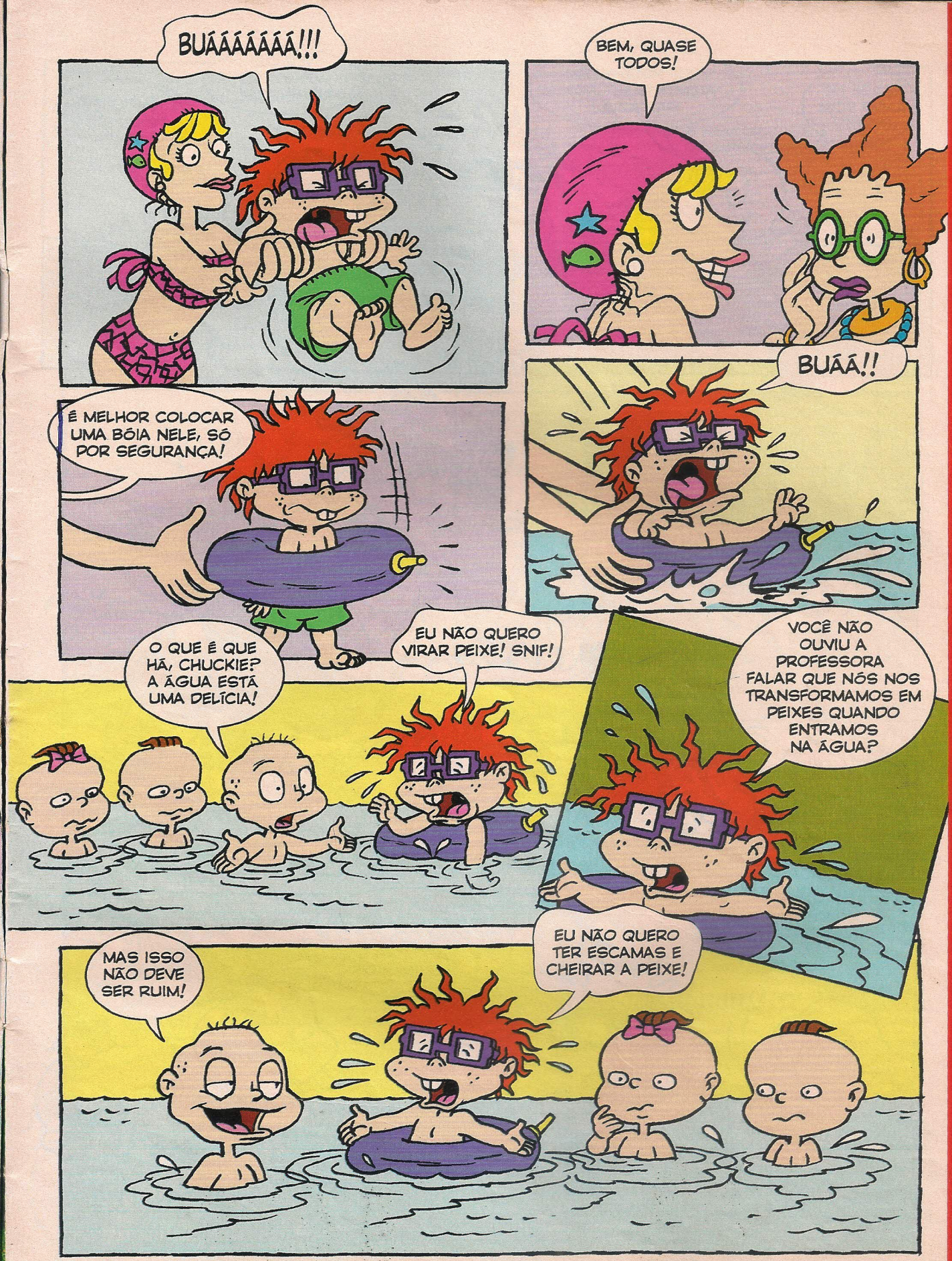
Resposta na página 42.

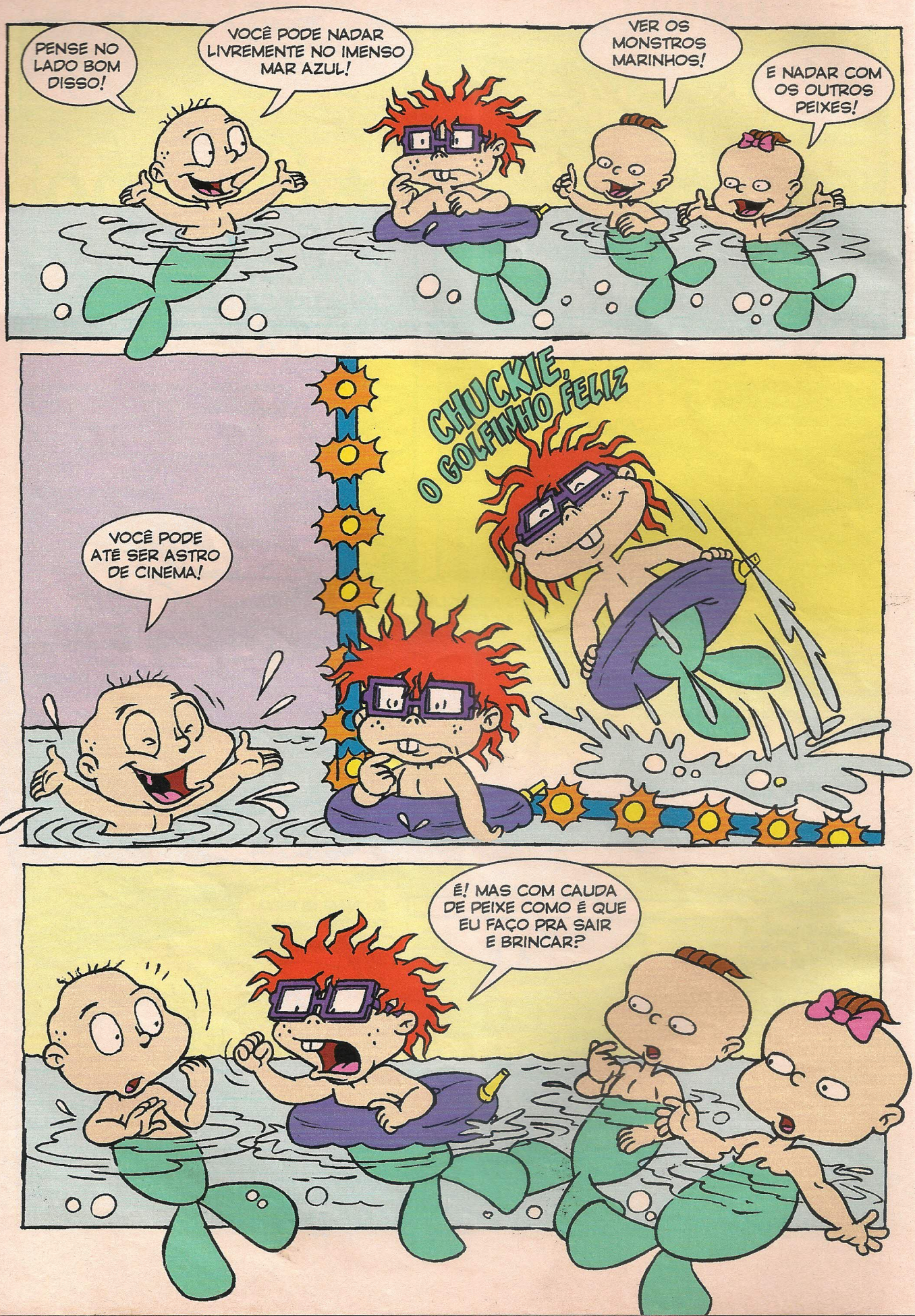
RICO

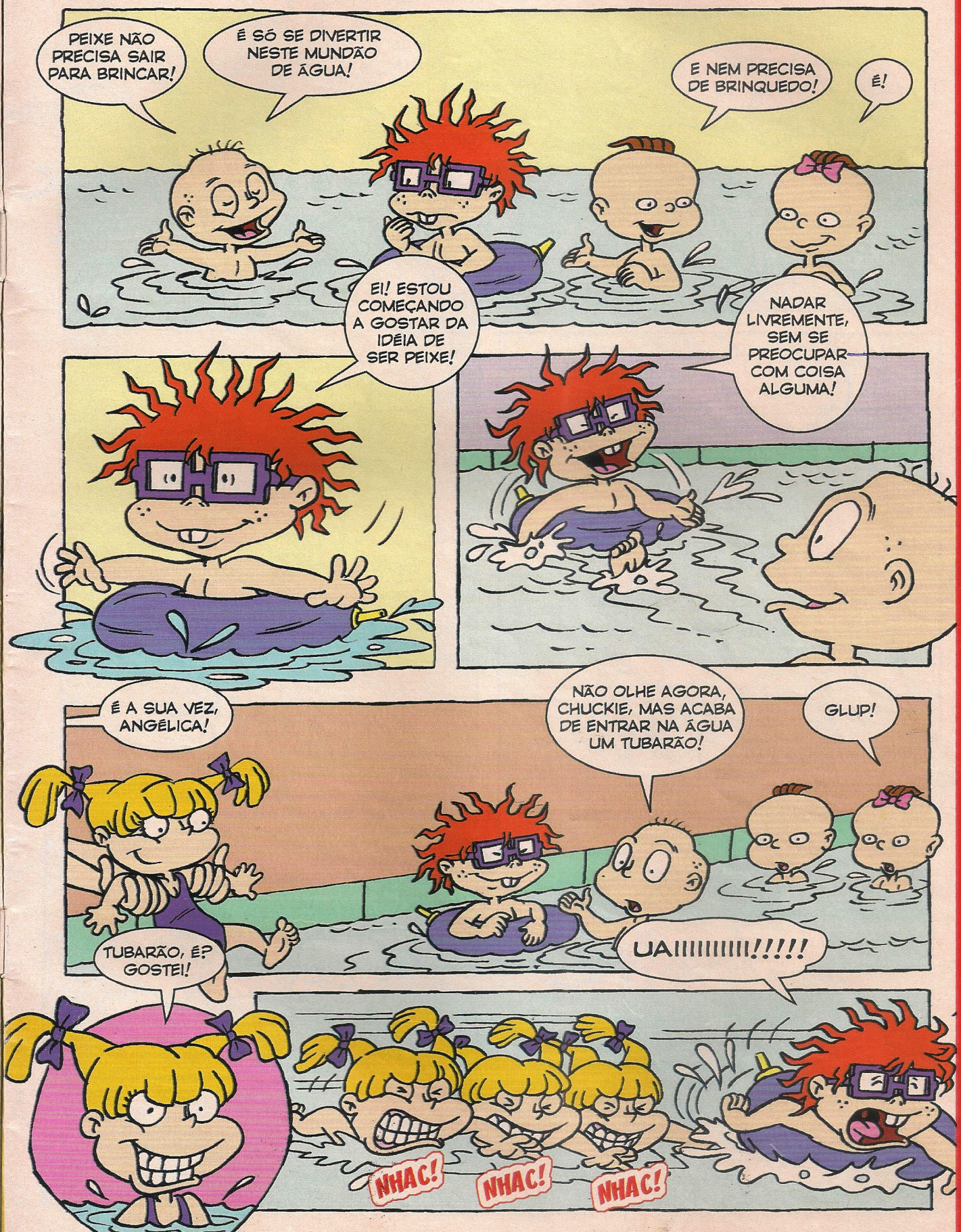
AULA DE NATAÇÃO

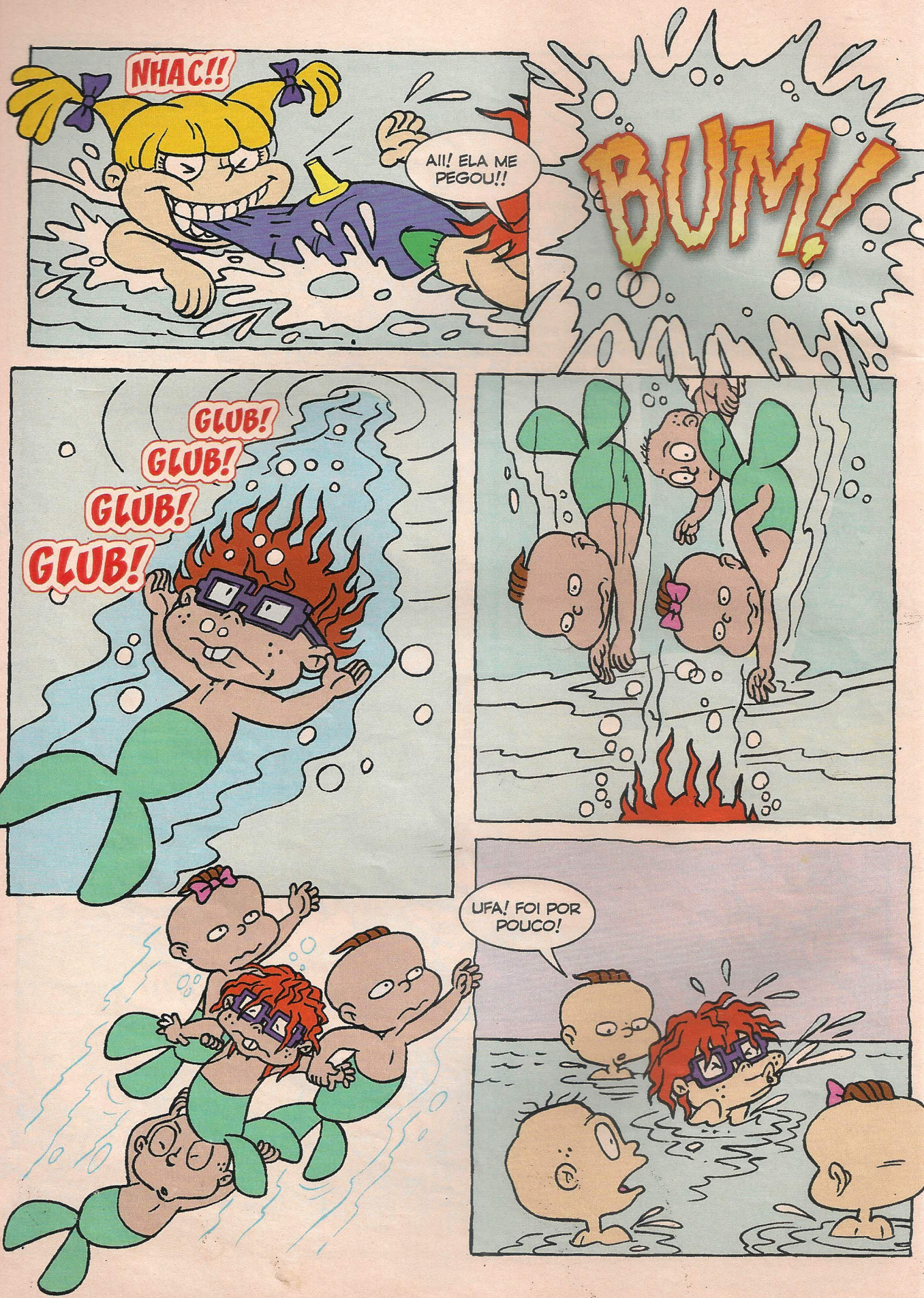


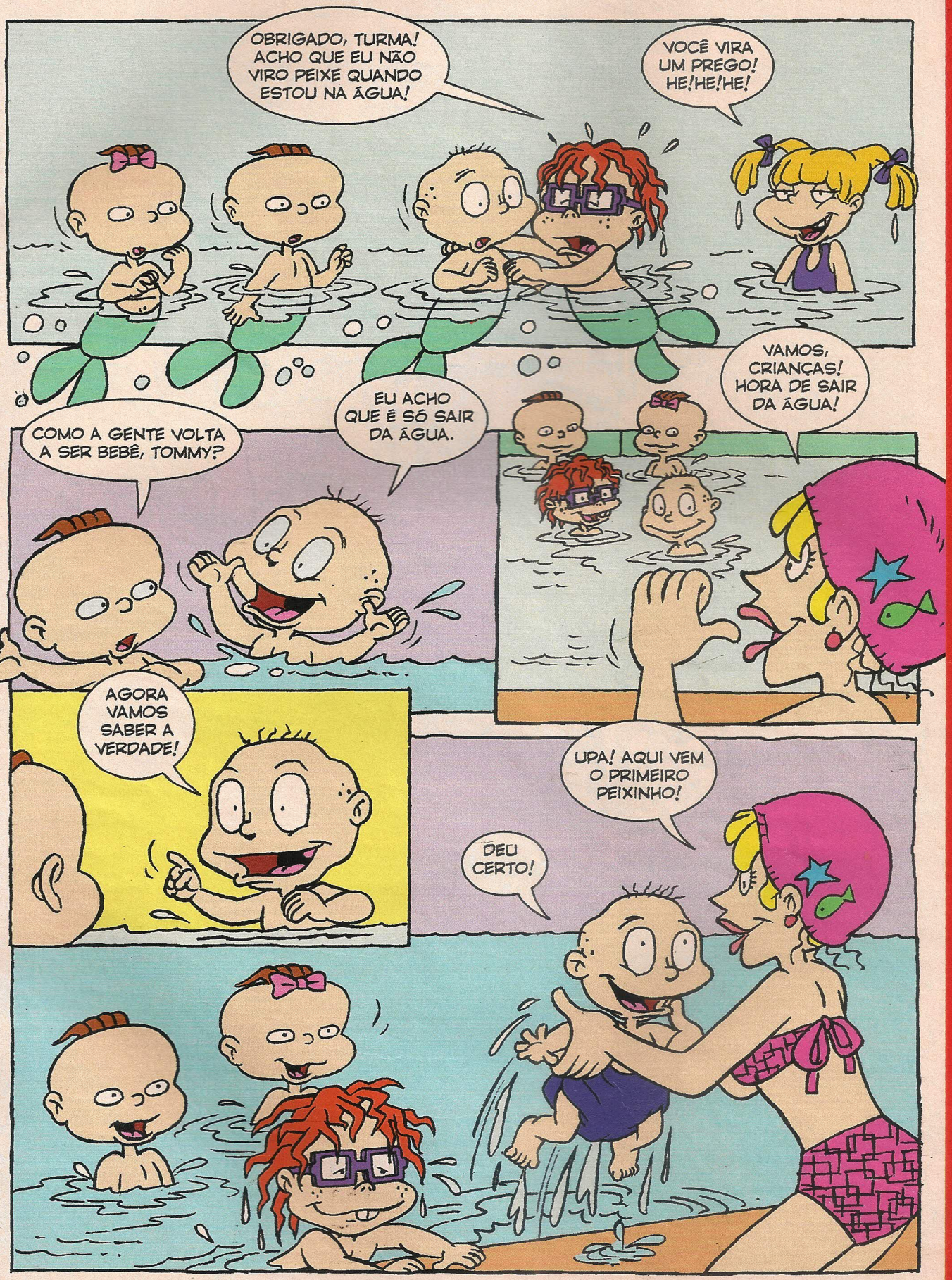
COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.


BUÁÁÁÁÁÁÁ!!!
BEM, QUASE TODOS!
BUÁÁ!!
É MELHOR COLOCAR UMA BÓIA NELE, SÓ POR SEGURANÇA!
O QUE É QUE HÁ, CHUCKIE? A ÁGUA ESTÁ UMA DELÍCIA!
EU NÃO QUERO VIRAR PEIXE! SNIF!
VOCÊ NÃO OUVIU A PROFESSORA FALAR QUE NÓS NOS TRANSFORMAMOS EM PEIXES QUANDO ENTRAMOS NA ÁGUA?
MAS ISSO NÃO DEVE SER RUIM!
EU NÃO QUERO TER ESCAMAS E CHEIRAR A PEIXE!

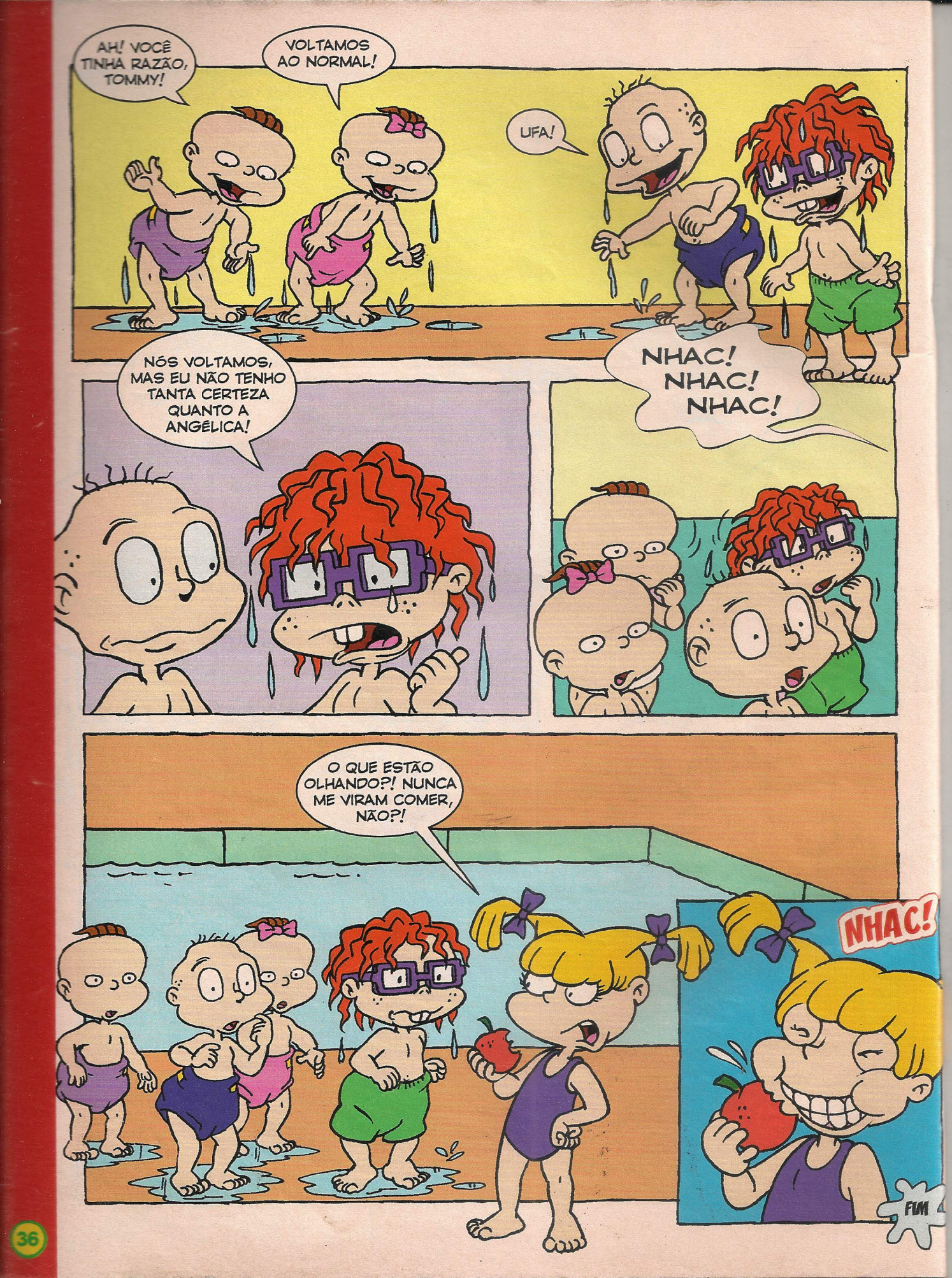

PENSE NO LADO BOM DISSO!
VOCÊ PODE NADAR LIVREMENTE NO IMENSO MAR AZUL!
VER OS MONSTROS MARINHOS!
E NADAR COM OS OUTROS PEIXES!
CHUCKIE, O GOLFINHO FELIZ
VOCÊ PODE ATÉ SER ASTRO DE CINEMA!
É! MAS COM CAUDA DE PEIXE COMO É QUE EU FAÇO PRA SAIR E BRINCAR?


PEIXE NÃO PRECISA SAIR PARA BRINCAR!
É SÓ SE DIVERTIR NESTE MUNDÃO DE ÁGUA!
E NEM PRECISA DE BRINQUEDO!
É!
EI! ESTOU COMEÇANDO A GOSTAR DA IDÉIA DE SER PEIXE!
NADAR LIVREMENTE, SEM SE PREOCUPAR COM COISA ALGUMA!
É A SUA VEZ, ANGÉLICA!
NÃO OLHE AGORA, CHUCKIE, MAS ACABA DE ENTRAR NA ÁGUA UM TUBARÃO!
GLUP!
TUBARÃO, É? GOSTEI!
UAIIIIIIIIII!!!!!
NHAC!
NHAC!
NHAC!


NHAC!!
AI! ELA ME PEGOU!!
BUM!
GLUB!
GLUB!
GLUB!
GLUB!
UFA! FOI POR POUCO!



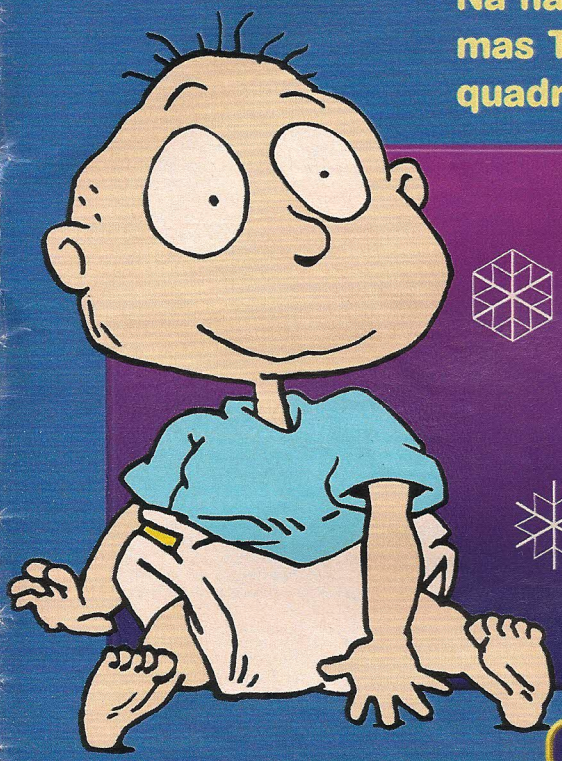
FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

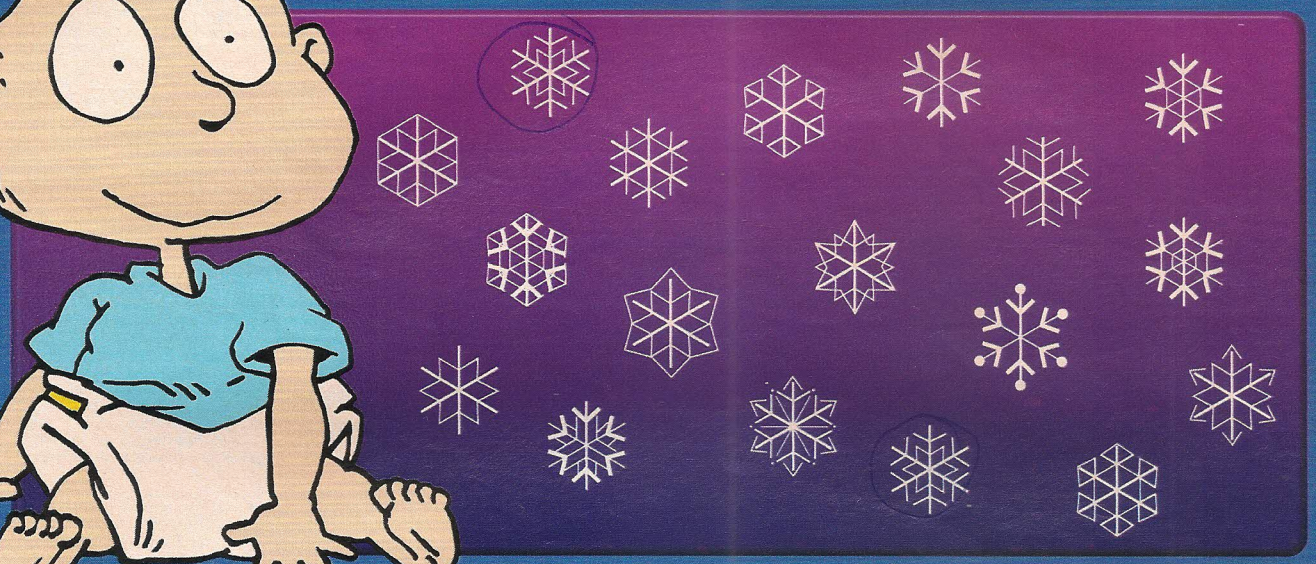

AH! VOCÊ TINHA RAZÃO, TOMMY!
VOLTAMOS AO NORMAL!
UFA!
NÓS VOLTAMOS, MAS EU NÃO TENHO TANTA CERTEZA QUANTO A ANGÉLICA!
NHAC! NHAC! NHAC!
O QUE ESTÃO OLHANDO?! NUNCA ME VIRAM COMER, NÃO?!
NHAC!
FIM

PASSATEMPO

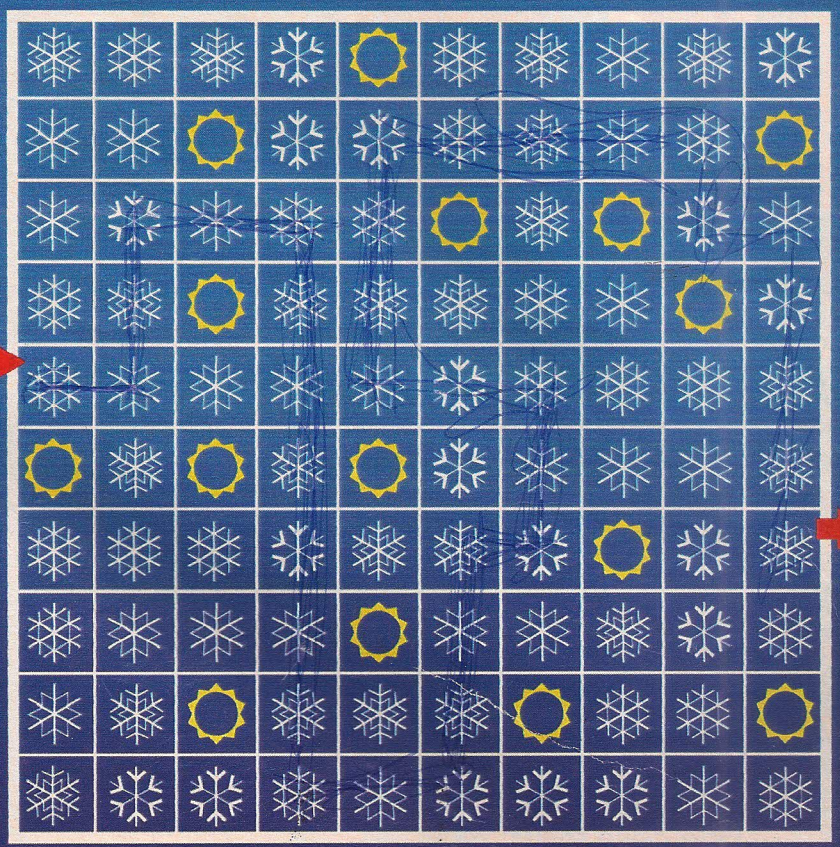
OLHE DE NOVO

Na natureza não existem flocos de neve iguais, mas Tommy encontrou dois idênticos neste quadro. Você consegue descobrir quais são?

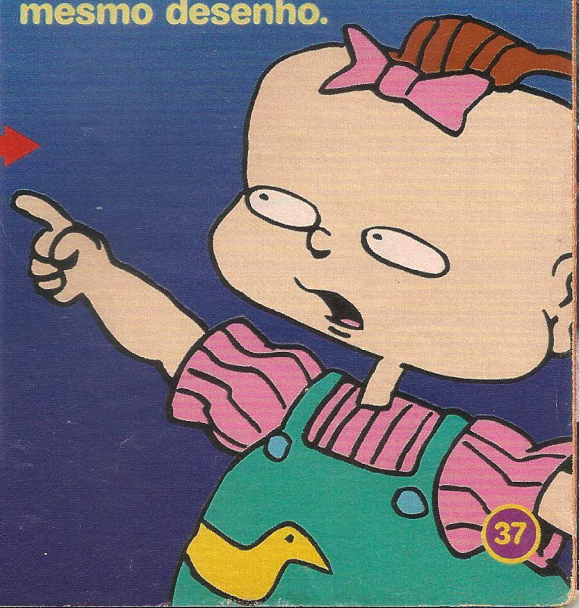




Respostas na página 42.



Com o lápis, ajude Lil a descobrir o caminho de uma seta até a outra. Você só pode se mover na horizontal e na vertical. Não passe sobre o sol e nem duas vezes em seguida sobre o mesmo desenho.



EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Alice Fares Ferreira, Sandra Crevellari (diagramação), Luise Takashina (texto), Paulo Roberto Pompêo (revisão).

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

Qual é o cúmulo da burrice?
Correr em volta de uma mesa redonda e bater com a cabeça na quina.

Qual é o cúmulo da paciência?
Assistir à corrida de lesma em câmera lenta.

Rafael Rodrigues, 10 anos
Aracaju – SE

Se estou preso, vivo. Solto, morro. Quem sou?
O segredo.

Vitor Schweigert Bona, 11 anos
Blumenau – SC

Tem pescoço, mas não tem cabeça. Tem braço, mas não tem mão. Tem corpo, mas não tem coração. O que é?
A camiseta.

Qual o prato preferido dos gulosos?
O prato cheio.

Vitória Fauth, 9 anos
Novo Hamburgo – RS

O que quanto mais se perde mais se tem?
O sono.

Jaqueline da Silva
Diadema – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 · 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and. sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av. Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Ltda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Ltda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

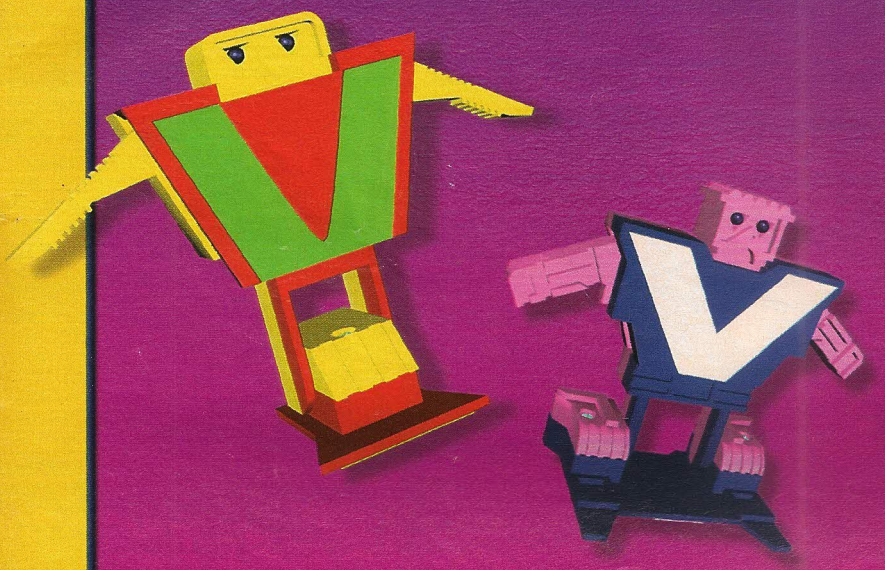
Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 79 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro, pelo e-mail abril.ea@abril.com.br ou pelo tel. (11) 3461-2333, de 2ª a 6ª, das 9 às 19 horas. O valor cobrado será o preço de capa acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

LETRONIX R

DESAFIO



Você consegue descobrir as palavras escondidas abaixo? Uma dica: todas têm três sílabas e a sílaba do meio é TA.

Resposta na página 42.

PA	TA	DOR
BA		DA
CA		VO
DI		DO
PÉ		NHA
OI		TA
MON		LA

PA	TA	DA
Ba	ta	ta
Ca	ta	dor
di	ta	do
pe	ta	la
oi	ta	vo
mon	ta	na

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

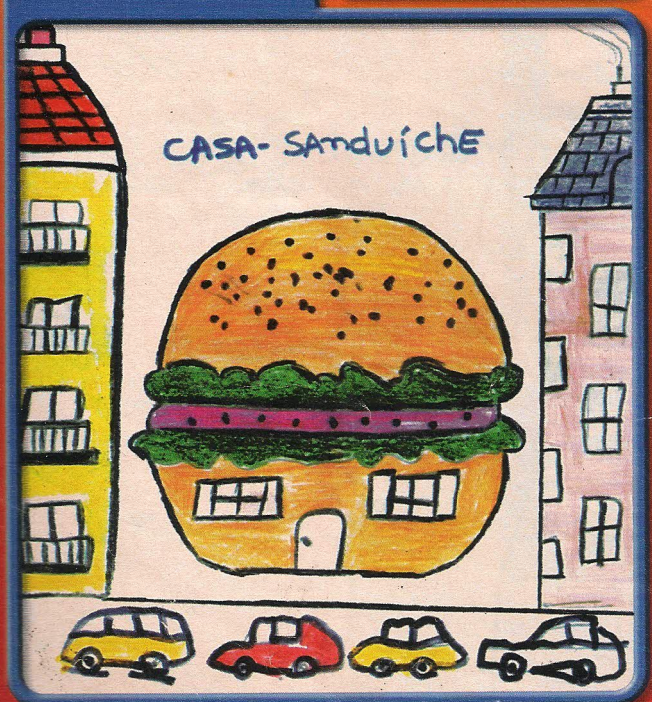
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br

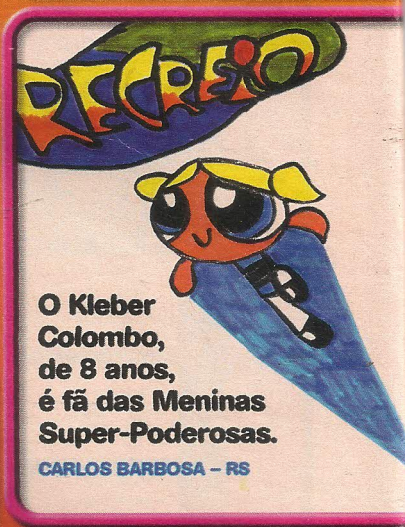
Esta é a Sílvia Rocha Borela, que curte muito a RECREIO.
BELO HORIZONTE – MG

O desenho da Emília foi feito pela Raiane Santos, de 9 anos.
SÃO PAULO – SP

O Arthur Malouf, de 6 anos, fez esta casa-sanduíche.
SÃO PAULO – SP



Oi! Vocês podem fazer um teste de matemática?
GABRIEL ROCHA, 8 ANOS
VITÓRIA DA CONQUISTA – BA



O Kleber Colombo, de 8 anos, é fã das Meninas Super-Poderosas.
CARLOS BARBOSA – RS

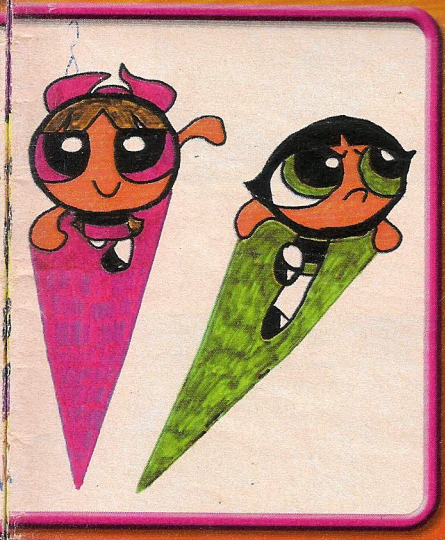
Estes são os irmãos Leandro, de 7 anos, e Fernando Machida Urban, de 5 anos.
SÃO PAULO – SP

Eu sou fã da revista. Adoro os testes e as curiosidades.
SANDRA DUARTE, 7 ANOS
PONTA GROSSA – PR

A Millena Freitas Freire, de 9 anos, mandou uma foto com a camiseta que sua mãe fez.
SIMÃO DIAS – SE

Oi! A minha sugestão é que a revista tenha mais passatempos.
ANDRESSA PERETTI
PORTO ALEGRE – RS

Foi o Guilherme Nogueira, de 9 anos, que enviou este desenho.
LIMEIRA – SP



Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal da RECREIO! Meus desenhos favoritos na TV são *Sakura* e *Shinzo*. Vocês poderiam falar mais sobre eles na revista?

Paula Cristina, 9 anos

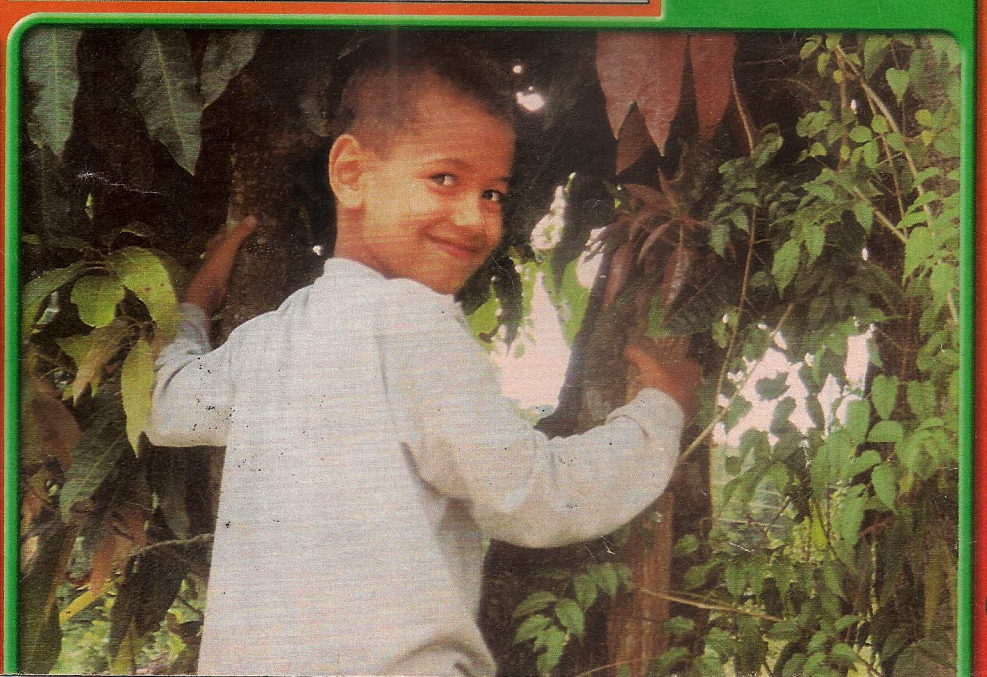
Olá! Por que vocês não colocam uma página com os aniversariantes do mês?

Karla Honorato Negri, 9 anos
MOCOCA – SP

Olá, RECREIO! Eu queria que vocês colocassem mais piadas e receitas. Nas dobraduras, por favor, expliquem mais detalhes para ficar mais fácil.
JÉSSICA FALCÃO
RIO DE JANEIRO – RJ

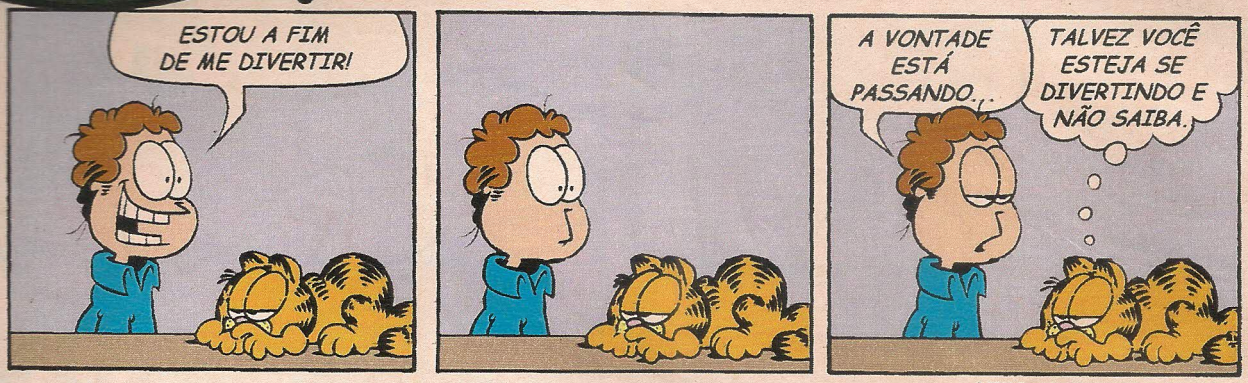
O Matheus de Souza, de 8 anos, adora LETRONIX.
NOVA FRIBURGO – RJ

A Reginalda da Silva, que desenhou o Tai, curte os bate-papos.
BERIZAL – MG



tirinhas!

Garfield



© 2001 Paws Inc./Universal Press/Interc. Press

por Jim Davis

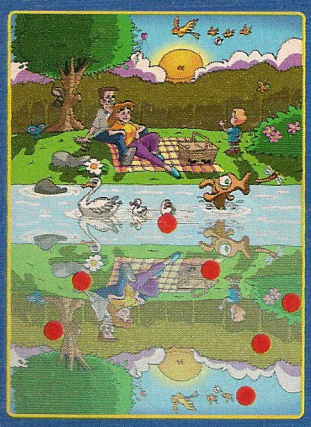
Os Bichos

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

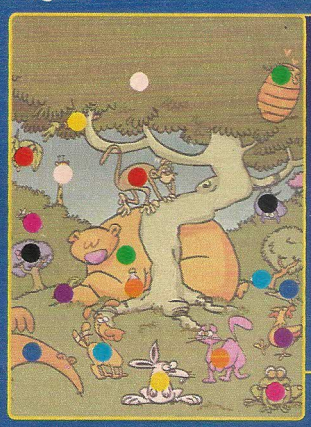
por Roger Bollen

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 16



Página 29

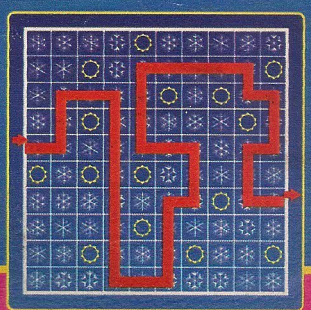


URSO ◗ MEL
MACACO ◗ BANANA
GIRAFA ◗ FOLHAS
MORCEGO ◗ FRUTAS
GALINHA ◗ MILHO
GATO ◗ LEITE
CACHORRO ◗ OSSO
SAPO ◗ MOSCAS
TAMANDUÁ ◗ FORMIGAS
COELHO ◗ CENOURA

Página 39

BATATA
PÉTALA
DITADO
CATADOR
OITAVO
PATADA
MONTANHA

Página 37



Páginas 18 e 19

ARGENTINA/BOLÍVIA/BRASIL/COLÔMBIA/CHILE/ESTADOS UNIDOS/MÉXICO/PARAGUAI/PERU
ALEMANHA/DINAMARCA/ESPANHA/FRANÇA/HOLANDA/INGLATERRA/ISRAEL/ITÁLIA/POLÔNIA/ROMÊNIA/TURQUIA

TIMES DE MENINOS E MENINAS DO MUNDO TODO SE ENCONTRARÃO NA COPA FOX KIDS. SERÃO TIMES DE 20 PAÍSES DIFERENTES DISPUTANDO NA ESPANHA A GRANDE FINAL. NÃO COMA BOLA! ACOMPANHE PELA TV E PELO SITE. O SHOW DE BOLA VAI COMEÇAR!

Para Meninos
Para Meninas

FINAL SÃO PAULO: 15/09 DAS 8H ÀS 18H, COLÉGIO SANTA CRUZ
FINAL RIO DE JANEIRO: 22/09 DAS 8H ÀS 18H, FÓRMULA DO GOL
FINAL PORTO ALEGRE: 06/10 DAS 8H ÀS 18H, HD SPORT CENTER
FINAL BRASIL: 27/10 DAS 12H ÀS 17H, METROBALL - SÃO PAULO
GRANDE FINAL MUNDIAL: ESPANHA 2002

No campo, na arquibancada ou em casa, você vai vibrar com a Copa Fox Kids.

FOX KIDS CUP

Rumo à Espanha 2002
www.copafoxkids.com.br

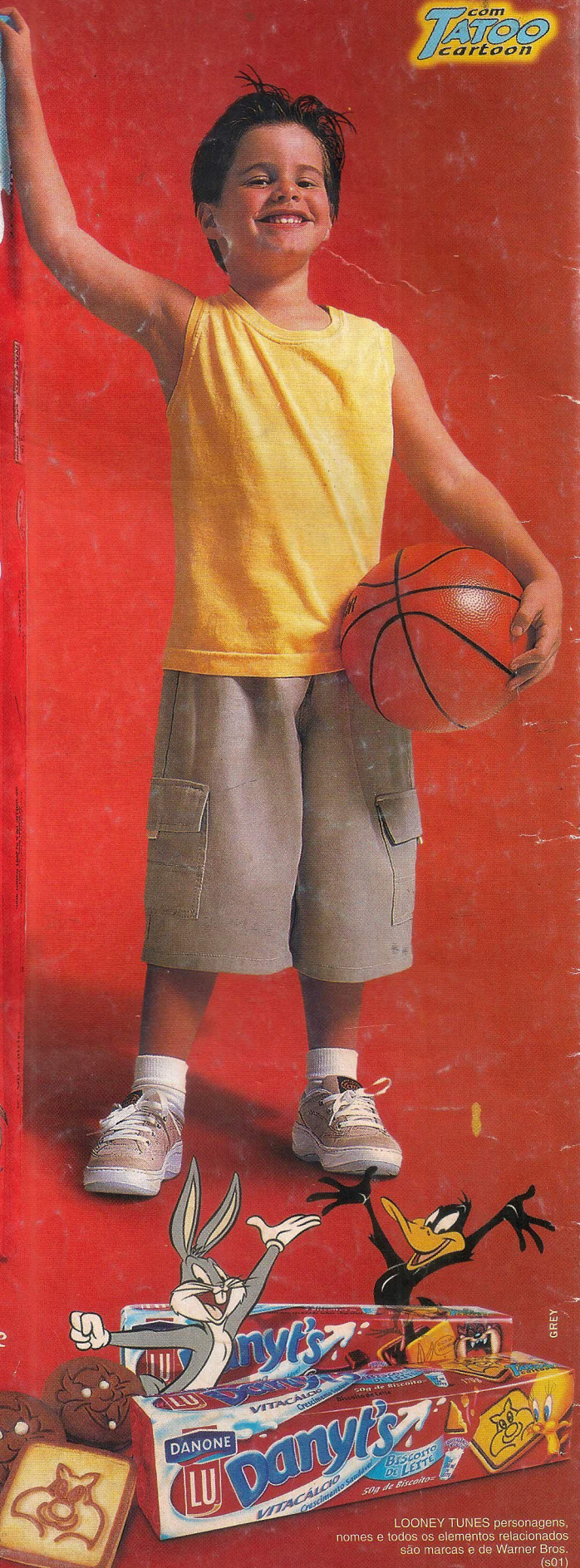
WG PROPAGANDA

PATROCÍNIO:

APOIO:

Danyt's..
sabor
e diversão
que não
param
de crescer.

com TATOO cartoon



Equivalência em cálcio:
3 Danyt's recheados têm a mesma quantidade de cálcio que um copo de leite (180 ml).

DANONE LU Danyt's VITACÁLCIO Crescimento Saudável

Quero crescer. Quero Danyt's.

GREY

LOONEY TUNES personagens, nomes e todos os elementos relacionados são marcas e de Warner Bros. (s01)